



XBOX 360

XBOX
LIVE

SALTA FILMATI/
GUARDA CLASSIFICA
MULTIPLAYER

AVVIO/PAUSA

MIRA

SPARA/LANCIA GRANATA

GUARDA OBIETTIVI
E STATO SQUADRA

RICARICA



MUOVI

CAMBIA ARMI

GUARDA/FAI CLIC
PER INGRANDIRE

Y PUNTO DI INTERESSE

X USA/INTERAGISCI

B CORPO A CORPO/
AGGANCIA

A RIPARATI/
SCHIVA/SCAVALCA

DOCUMENTO N. ...
CLASSE NON MODIFICATA
NOME: Jonathan Harper
GRADO: Sergente



Microsoft
game studios

0709 Parte n. X16-04489-01 IT

MANUALE

DI RIFERIMENTO TECNICO

GEARS OF WAR 2

RISERVATO

AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360® e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

RISERVATO

COGFM2
P-SOMMARIO
DI RIFERIMENTO TECNICO

COALIZIONE ORGANIZZATA DEI GOVERNI MANUALE OPERATIVO

CONTENUTI	PAGINA
Introduzione	2
Inizia la lotta	3
Armi	4
Controller	10
Heads-up Display	12
Crimson Omen (Vita)	14
Puntamento	15
Ricarica attiva	16
Corpo a corpo	17
Uso dei nemici come scudo ed esecuzioni	18
Riparo e manovre di base	19
Interazione	22
Opzioni di combattimento	23
Battaglia in modalità co-op	24
Modalità multiplayer	25
Tipi di partite multiplayer	28
Modalità Telecamera e Foto	32
Informazioni su Xbox 360	33
Riconoscimenti	34
Garanzia	36
Supporto tecnico	37



Gli sviluppatori di videogiochi sono molto esigenti con i giocatori.

Oltre a metterli di fronte a situazioni apparentemente impossibili da superare, con colpi di scena imprevedibili, chiediamo loro di immergersi nei mondi da noi creati. Pretendiamo che credano nelle nostre fantasie, ma soprattutto desideriamo che siano proprio i giocatori a guidare e determinare questa esperienza, a interagire. E tale interazione non solo è fonte di un livello di soddisfazione senza paragoni, ma stabilisce anche un legame con un universo raramente presente in altre forme di intrattenimento.

GEARS OF WAR® 2 è nato dall'idea di intendere il videogioco come un'azione cinematografica. La nostra ambizione era quella di creare un'esperienza in cui i giocatori sono le vere star, come in un grande successo hollywoodiano. Abbiamo realizzato GEARS 2 in modo che offrisse emozioni uniche e sensazionali. All'inizio ti sentirai sopraffatto dal pensiero che l'Orda di Locuste si avvicina nell'oscurità e un attimo dopo ti sembrerà di essere invincibile, mentre respingi nel sottosuolo queste orribili creature con la tua baionetta a motore.

Assumere il controllo di Marcus Fenix™ e della Squadra Delta, significherà combattere per la salvezza dell'umanità intera. Questa è una storia dal respiro epico, ma anche fortemente personale. Da una parte la frustrazione di Dominic Santiago, ignaro della sorte della moglie, e dall'altra la città di Jacinto, ultimo baluardo dell'umanità, sotto continua minaccia e unica difesa per il genere umano.

Questo gioco è stato creato con dedizione e con impegno e speriamo che ti offra un'esperienza davvero indimenticabile!

--Cliff Bleszinski

Design Director, Epic Games, Inc.

COGFM2/P-3

RISERVATO

INIZIA LA LOTTA

[MESSAGGIO DEL PRESIDENTE PRESCOTT]



Speravamo che la bomba solare di Timgad potesse decimare l'Orda di Locuste, ma sono sopravvissute e ora sono più forti che mai. Hanno una potenza che può annientare intere città.

Perfino Jacinto, il nostro ultimo faro di speranza in questo mare di tenebre, è a rischio. Tra un pò non ci resterà niente da difendere, quindi abbiamo una sola scelta: attaccare.

Gears, so di chiedervi molto, ma è necessario. Se vogliamo sopravvivere per vedere le stagioni cambiare, crescere i nostri figli e vivere finalmente in pace, dobbiamo colpire le locuste sul loro terreno.

Andremo dove vivono e si riproducono e le distruggeremo.

Oggi colpiremo il nemico al cuore! Oggi cambieremo il corso della storia del genere umano! Oggi garantiremo la nostra sopravvivenza come specie!

Soldati del COG, miei eroici Gears, andate e restituite la speranza agli esseri umani!



ARMI



FUCILE D'ASSALTO LANCER

- ARMA PIÙ USATA DAI SOLDATI DELLA COALIZIONE
- COMPLETAMENTE AUTOMATICA
- DESTINATA AI COMBATTIMENTI A MEDIA DISTANZA
- ARMA PIÙ LETALE PER IL CORPO A CORPO

Per attivare la baionetta a motosega del Lancer, tieni premuto **B**. Questo attacco corpo a corpo unico è ideato per danneggiare la maggior parte dei nemici con un solo colpo, ma può essere utilizzato anche per eliminare determinati ostacoli.



FUCILE D'ASSALTO HAMMERBURST

- ARMA STANDARD DEI DRONI
- PIÙ POTENTE E ACCURATA DI UN LANCER
- CAPACITÀ DI INGRANDIMENTO

Superiore al Lancer nello sparo, ma privo dei vantaggi offerti nel corpo a corpo dalla baionetta a motosega. Per sparare con più rapidità, premi velocemente **RT**, anche se questo ridurrà la precisione.

FUCILE GNASHER



- OTTIMA POTENZA DI ARRESTO
- CARICATORE DA 8 COLPI
- ASSOLUTAMENTE LETALE A BREVISSIMA DISTANZA

La ridotta capacità del caricatore è più che compensata dalla potenza. È in grado di uccidere un drone con un solo colpo a breve distanza, ma non è altrettanto potente a distanze superiori.

PISTOLE

Grazie alla possibilità di sparare con una sola mano, queste sono le armi ideali da utilizzare quando si usano i nemici come scudi e si impugna lo scudo.



PISTOLA SNUB

- PISTOLA STANDARD DEI SOLDATI DELLA COALIZIONE
- ECCELLENTE ARMA D'EMERGENZA
- CAPACITÀ DI INGRANDIMENTO

Spara colpi singoli, ma per aumentare la velocità di fuoco, è sufficiente premere rapidamente **RT**.



PISTOLA GORGON

- POTENTE ARMA A MEDIO RAGGIO
- CARICATORE DOPPIO
- CAPACITÀ DI INGRANDIMENTO

Spara quattro colpi brevi per ricarica. È letale a distanza ravvicinata, ma la sua efficacia è ridotta dal caricatore di piccole dimensioni e da un tempo di ricarica prolungato.



PISTOLA BOLTOK

- UNA RICARICA ATTIVA PERFETTA GENERA UNA VELOCITÀ DI FUOCO SUPERIORE
- COLPO SINGOLO DEVASTANTE
- CAPACITÀ DI INGRANDIMENTO

È più precisa della pistola Gorgon, ma la capacità ridotta del caricatore rende essenziale ognuno dei 6 colpi disponibili. Ugualmente efficace a breve come a lunga distanza.

SCUDO

- PROTEZIONE TRASPORTABILE CONTRO ARMI DA FUOCO ED ESPLOSIONI
- UTILIZZABILE INSIEME A QUALSIASI PISTOLA

Protegge chi lo impugna, ma riduce la velocità e la manovrabilità. Per prenderlo, avvicinarti e premi **X**. Per creare un riparo fisso, piantalo nel terreno premendo **LT**, quindi premi **A**. Ricorda che può essere abbattuto a calci dai nemici. Per abbandonarlo, cambia arma.



GRANATE

Dispositivi esplosivi da lanciare a mano, ideali per ripulire un'area. Tieni premuto **LT** per visualizzarne la traiettoria. Muovi **R** per modificarla e premi **RT** per lanciare.

Per piazzarle su nemici, pareti e oggetti, premi **B**. Le granate agganciate ai nemici esplodono in pochi secondi, mentre quelle posizionate su pareti e oggetti si trasformano in trappole di prossimità.

GRANATA FUMOGENO INCHIOSTRO

Provoca un'esplosione in grado di atterrare o uccidere i nemici e di chiudere i buchi E. Efficace contro obiettivi numerosi.

Oscura un'area creando una cortina fumogena e, allo stesso tempo, provoca una violenta esplosione che scaraventa a terra i nemici.

Avvelena un'area, rendendola pericolosa per un breve periodo di tempo. L'esposizione prolungata conduce alla morte.

LANCIA-FIAMME SCORCHER

- IDEALE PER SPARARE A VENTAGLIO O DA UN RIPARO
- UNA RICARICA ATTIVA PERFETTA GENERA UNA FIAMMA DI MAGGIORE LUNGHEZZA

Spara una fiamma concentrata che brucia o uccide. Spesso gli obiettivi sono pericolosi anche durante la combustione, quindi continua a colpirli fino alla morte.



FUCILE A DISTANZA DA CECCHINO

- MASSIMA CAPACITÀ DI INGRANDIMENTO DISPONIBILE
- LETALE ANCHE A LUNGA DISTANZA
- UNA RICARICA ATTIVA PERFETTA RENDE PIÙ PRECISI I COLPI ALLA TESTA E DANNEGGIA GLI ELMETTI

È in grado di uccidere la maggior parte delle locuste con un unico colpo alla testa. Per attivare il mirino integrato, tieni premuto **LT** e fai clic su **R** per ingrandire. Ogni ricarica consente un solo colpo.



BOOMSHOT

- ELIMINA LA MAGGIOR PARTE DEI NEMICI CON UN SOLO COLPO
- NON RALLENTA I MOVIMENTI
- UNA RICARICA ATTIVA PERFETTA GENERA ULTERIORI ESPLOSIONI A CATENA

Produce una grande esplosione iniziale, seguita da numerose esplosioni di minore entità. L'efficacia della sua eccezionale potenza di fuoco è ridotta da un tempo di ricarica piuttosto lungo. Non utilizzarla a distanza ravvicinata o in ambienti ristretti, perché la forza dell'esplosione potrebbe ucciderti insieme al bersaglio. Ogni ricarica consente un solo colpo.



ARCO TORQUE

- LANCIA FRECCHE DALLA PUNTA ESPLOSIVA AD ALTA POTENZA
- RETICOLO DI PUNTAMENTO AVANZATO • EFFICACE NEL CORPO A CORPO

È estremamente preciso, soprattutto a lunga distanza, ma richiede una notevole capacità di mira. Tieni premuto **LT** per caricarlo, quindi premi **RT** per mirare e lanciare. Se tieni premuto **RT** abbastanza a lungo, le frecce si conficcheranno nel bersaglio prima di esplodere.



MARTELLLO DELL'ALBA

- CONTROLLATO DAL SATELLITE E ALIMENTATO DA ENERGIA IMULSION
- SISTEMA DI PUNTAMENTO MANUALE
- ELIMINA RAPIDAMENTE UN GRAN NUMERO DI NEMICI

Per lanciare devi poter vedere il bersaglio e il cielo deve essere sgombro. Tieni premuto **LT** per mirare e premi **RT** per sparare. Quest'arma richiede alcuni secondi per agganciare il bersaglio prima del colpo.



ASCENSORE CON TROIKA

- MITRAGLIATRICE AD ALTA POTENZA MONTATA SU TORRETTA
- GLI ARTIGLIERI SONO PROTETTI DA SCUDI ED ELMETTI

Arma estremamente pericolosa. I soldati devono trovare un riparo ed evitare a ogni costo la sua linea di fuoco. L'eliminazione dell'artiglieriere ti permette di assumere il controllo dell'arma. Questa è soggetta a surriscaldamento, ma può essere raffreddata premendo **RB**.



ARMI PESANTI

Queste armi garantiscono una potenza di fuoco devastante, ma sono caratterizzate da velocità e manovrabilità ridotte.

MULCHER

- MITRAGLIATRICE DI GROSSO CALIBRO • CARICATORE DI GRANDE CAPACITÀ
- ELIMINA NUMEROSI NEMICI CON UN SOLO COLPO

Consente di sparare dal fianco, ma è decisamente più preciso se lo monti su una superficie stabile tenendo premuto **LT**. Per sparare, tieni premuto **RT**. Il tamburo gira e quindi l'arma inizia a sparare fino a quando non rilasci il grilletto, l'arma si surriscalda o le munizioni finiscono. Per raffreddarla, premi **RB**.



MORTAIO

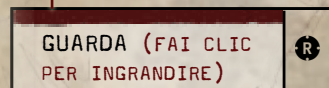
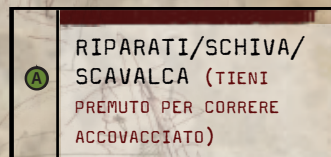
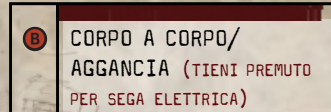
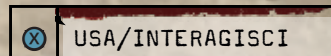
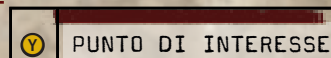
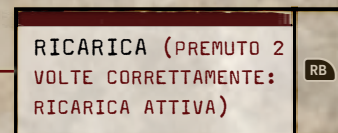
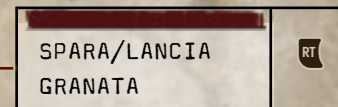
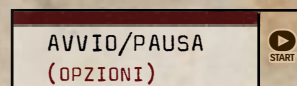
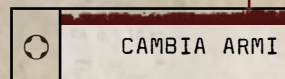
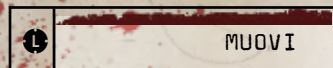
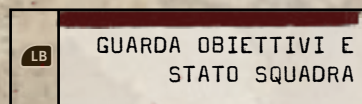
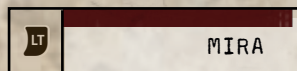
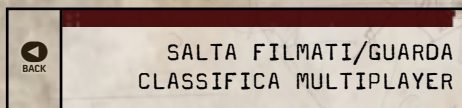
- INFLIGGE ENORMI DANNI A NUMEROSI NEMICI DA LUNGA DISTANZA
- FACILMENTE TRASPORTABILE
- PERFETTO CONTRO UN GRAN NUMERO DI NEMICI

Tieni premuto **LT** per spostarlo, quindi premi **RT** per mirare e sparare. Quanto più tempo impieghi per prendere la mira, tanto più lontano arriverà il colpo. Mentre si avvicina al suo obiettivo, la bomba del mortaio si apre rilasciando una grandine di esplosivi letali. Durante la traiettoria questa emette un suono inconfondibile, perciò quando lo senti cerca subito un riparo sicuro. Non utilizzarla a distanza ravvicinata o in ambienti ristretti, perché la forza dell'esplosione potrebbe ucciderti insieme al bersaglio.



= ESPLOSIVO

CONTROLLER



NOTA: PER I COMANDI
NECESSARI PER FARSI LO SCUDO
CON I NEMICI E PER LE
ESECUZIONI, VEDI PAGINA 18.

NOTA: PER PERSONALIZZARE I COMANDI, SELEZIONA
IMPOSTAZIONI CONTROLLER XBOX 360® DAL MENU DELLE
OPZIONI.

HEADS-UP DISPLAY

Mostra gli obiettivi della missione in corso. Per visualizzarli, premi **LB**.

Trova l'uscita.

Selettore delle armi (illustrato qui). Per cambiare arma, premi **○**.

OPPURE

Crimson Omen (indicatore vita) (VEDI PAGINA 14).

0

Reticolo di puntamento. Per attivarlo, premi **LT** (VEDI PAGINA 15).

Munizioni raccolte.

Stato squadra e posizione. Se è rosso, il tuo compagno è a terra. Per rianimarlo, avvicinati e premi **X**.

Arma in uso.

Stato munizioni.

Indicatore di ricarica attiva. Per ricaricare, premi **RB**. Premi nuovamente per una ricarica attiva (VEDI PAGINA 16).

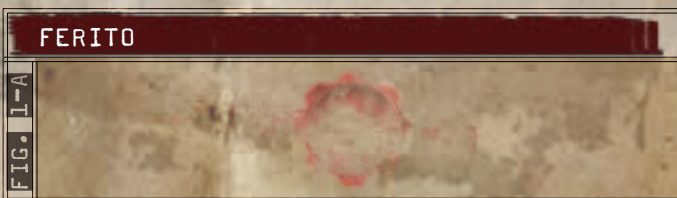
Indicatore di manovre o azioni contestuali.

Se è possibile un'azione o una mossa speciale, compare un'icona (VEDI PAGINE 19-22).

Saremmo finiti in quella battaglia senza la RICARICA ATTIVA...

CRIMSON OMEN (VITA)

Niente di più facile: se vedi un nemico che sanguina, vuol dire che ha subito dei danni. Lo stesso vale per te. Quando vieni colpito, il Crimson Omen si riempie di sangue per indicare il tuo stato.



Se mentre sei ferito o in fin di vita riesci a evitare altri danni, ti rigeneri (sfrutta l'occasione per affinare le tue capacità di ripararti). Quando il Crimson Omen è pieno, sei a terra ma non ancora morto o sei morto. Se sei a terra, usa **L** per strisciare verso la salvezza, altrimenti morirai dissanguato. Premi rapidamente **A** per strisciare più velocemente.

PUNTAMENTO

MIRARE	<p>Per prendere la mira, tieni premuto L e muovi R. Compare un reticolo che diventa rosso se puntato su un nemico. Ricorda che quando prendi la mira mentre sei al riparo, la maggior parte del tuo corpo rimane nascosta, ma la testa potrebbe essere esposta.</p>	
INGRANDIRE	<p>Per ingrandire la visuale, tieni premuto L, quindi fai clic su R. L'ingrandimento può essere eseguito solo con il Fucile a Distanza da cecchino, il Fucile d'Assalto Hammerburst o le varie pistole.</p>	
SPARARE DAL FIANCO	<p>Muovi R fino a quando non individui il bersaglio, quindi premi RT per sparare. Prendere la mira in questo modo garantisce rapidità, ma non precisione.</p>	
SPARARE ALLA CIECA	<p>Mentre sei al riparo, premi RT per sparare da dove ti nascondi senza esporti a possibili danni. Così facendo farai uscire dal riparo soltanto la tua arma per sparare, ma questo metodo è ancora meno preciso che sparare dal fianco.</p>	

PISTOLA =

12X-05

RICARICA ATTIVA

Per ricaricare manualmente l'arma che impugni, premi **RB**.

Per effettuare una ricarica attiva, premi nuovamente **RB**. Per eseguire bene questa tecnica devi allenarti molto ed essere preciso. Quando tenti di eseguire la ricarica attiva, puoi avere tre risultati:

RIUSCITO

FIG. 2-A



Se ci riesci, ricaricherai più in fretta.

PERFETTO

FIG. 2-B



Se ottieni un risultato perfetto, ricaricherai ancora più in fretta e otterrai un vantaggio arma.

SBAGLIATO

FIG. 2-C



Se sbagli, l'arma si inceppa e per ricaricare sarà necessario un tempo superiore a quello richiesto dalla ricarica automatica.

CORPO A CORPO

Quando un nemico è vicino, premi **B** per sferrare un attacco corpo a corpo con l'arma che impugni. Attenzione: se il nemico è così vicino a te, anche lui potrà attaccarti corpo a corpo.

Un'arma in particolare offre un notevole vantaggio sul campo di battaglia, ovvero il Fucile d'Assalto Lancer, su cui è montata una speciale baionetta a motosega. Se stai usando questo fucile, tieni premuto **B** per attivare la motosega e ridurre a brandelli il nemico. Pochissime locuste possono sopravvivere a un assalto così brutale.



NOTA: MENTRE TENTI O SEI IMPEGNATO IN UN ASSALTO CON LA MOTOSEGA, POTRESTI ESSERE COLPITO.

Se hai in mano una granata e premi **B** per sferrare un attacco corpo a corpo, puoi agganciare la bomba a mano a un nemico oppure a una parete o un oggetto per creare una trappola di prossimità.

DUELLI CON LE MOTOSEGHE

Se tenti di attaccare con la motosega un nemico che imbraccia un Lancer e questo ti affronta, vieni coinvolto in un duello. Per vincere, premi rapidamente **B**.

Se sei più veloce e implacabile del tuo nemico, vincerai il duello ed eviterai di essere smembrato.



Maledetti ticker...almeno con un veloce corpo a corpo me li levo di torno

USO DEI NEMICI COME SCUDO ED ESECUZIONI

Quando un nemico è a terra ma non è ancora morto (strisciante), puoi utilizzarlo come scudo o giustiziarlo con una mossa letale.

Per utilizzare come scudo un nemico a terra, avvicinarti e premi **A**. È un ottimo metodo per proteggerti mentre sei esposto al fuoco o ti allontani da una posizione nemica. Ricorda che mentre ti fai scudo con un nemico, puoi usare solo le pistole e che se ricevi danni eccessivi lo scudo si disintegrerà.

Se mentre usi un nemico come scudo vuoi sferrare un attacco corpo a corpo, premi **B**. Per abbandonare lo scudo, premi **X** o cambia arma. Lo scudo abbandonato viene eliminato dal campo di battaglia.



Per "finire" con stile un nemico a terra, ricorri a una delle seguenti esecuzioni:

X COLLO
SPEZZATO

B ESECUZIONE
RAPIDA

Y ESECUZIONE
LENTA

Sebbene un'uccisione a breve distanza possa risultare gratificante, ricorda che "finire" un nemico a distanza è decisamente più sicuro.

RIPARO E MANOVRE DI BASE

Per spostarti, usa **1**. Per tutte le mosse speciali (schivare, ripararsi, salire oltre un ostacolo, correre accovacciato) usa il pulsante **A** con **1**.

ENTRARE NEL NASCONDIGLIO

FIG. 3-A



In combattimento devi ripararti o sei morto. Dirigiti verso qualsiasi cosa che possa offrire riparo (colonne, porte, ecc.) e premi **A**.

Per accovacciarti mentre sei al riparo, fai clic su **1**.

USCIRE DAL NASCONDIGLIO

FIG. 3-B



Per uscire dal nascondiglio, allontanati dal punto in cui ti ripari.

SCAVALCARE

FIG. 3-C



Per saltare oltre un riparo basso, muovi **[L]** nella direzione del salto, quindi premi **[A]**. Prima di poter scavalcare, devi trovarti al riparo.

SCHIVARE

FIG. 3-D



Premi e rilascia rapidamente **[A]** mentre muovi **[L]** nella direzione in cui desideri rotolare. Se non c'è alcun riparo, inizierai a schivare e rotolare. Puoi eseguire questa mossa anche uscendo dal riparo.

SCIVOLARE

FIG. 3-E



Per sgusciare rapidamente fuori dal riparo senza doverti rialzare, muovi **[L]** nella direzione in cui desideri scivolare e premi **[A]**.

GIRAVOLTA

FIG. 3-F



Se sei al riparo e decidi di nasconderti in un punto vicino, puoi offrire al nemico un bersaglio più ridotto facendo una giravolta. Muovi **[L]** verso un riparo nelle tue vicinanze e premi **[A]**. Per interrompere una giravolta, tieni premuto **[A]**.

CORRERE ACCOVACCIATO

FIG. 3-G



Se corri e ti accovacci, sarai un bersaglio più difficile da colpire. Per correre accovacciato, tieni premuto **[A]** e muovi **[L]** quando sei allo scoperto. Se usi questa tecnica di spostamento, non potrai sparare. Se tieni premuto **[A]** mentre ti sposti al riparo, la velocità di movimento aumenta.

STRISCIARE

FIG. 3-H



Quando sei a terra ma non morto, muovi **[L]** per strisciare verso la salvezza o verso un compagno che possa rianimarti.

Premi rapidamente **[A]** per strisciare più veloce. Usa **[RT]** per chiedere aiuto mentre strisci. Se vieni messo a terra mentre impugn timer una granata, puoi utilizzare **[RT]** per farla esplodere.

INTERAZIONE

Per usare gli oggetti ed effettuare azioni sensibili al contesto non associate al puntamento o ai movimenti, premi **X**. Quando puoi utilizzare questo pulsante (ad esempio, se sei vicino a delle munizioni), viene visualizzata un'icona.

PREMI X PER:	VICINO A:
Prendere/cambiare arma	Arma a terra
Prendere munizioni	Caricatori di munizioni o armi
Prendere scudi	Scudo
Rianimare un compagno	Compagno a terra
Spezzare il collo al nemico	Nemico a terra
Usare la torretta	Arma montata
Sfondare una porta (vedi fig. 1)	Porta funzionante
Usare una leva o un interruttore (vedi fig. 2)	Leva o interruttore funzionante
Attivare una valvola	Valvola funzionante
Premere un pulsante	Pulsante funzionante
Salire	Scala

FIG. 1



FIG. 2



OPZIONI DI COMBATTIMENTO

Dal menu principale puoi selezionare le seguenti opzioni:

BATTAGLIA GIOCATORE SINGOLO

Inizia una nuova battaglia per giocatore singolo o continuare una esistente. Per passare a una battaglia in modalità co-op, spedisce un invito su Xbox LIVE® o passa in modalità Schermo condiviso.

BATTAGLIA IN MODALITÀ CO-OP

Inizia una nuova battaglia in modalità co-op oppure continuare una esistente (vedi pagina 24).

CAMPI DI ADDESTRAMENTO

Impara le regole della modalità multiplayer e affina le tue capacità affrontando bot controllati dal computer.

MULTIPLAYER

Crea un nuovo gruppo o unisciti a uno esistente e sfida altri giocatori in partite multiplayer (vedi pagina 25).

ORDA

Combatti contro miriadi di locuste in una battaglia epica. Puoi giocare in modalità co-op con un massimo di altri 4 giocatori (vedi pagina 31).

DIARIO DI GUERRA

Accedi a obiettivi, oggetti da collezione, classifiche, foto e sbloccabili personali.

NOTA: PER VISUALIZZARE IL TUO ELENCO DI AMICI E INVITARE I GIOCATORI A UNA PARTITA, ACCEDI AL MENU EVENTI PREMENDO **LB**.

XX

= GLI UMANI DI SOPRA

BATTAGLIA IN MODALITÀ CO-OP

Quando selezioni Battaglia co-op dal menu principale, sono disponibili le seguenti opzioni:

OSPITA BATTAGLIA CO-OP

Ospita una battaglia co-op, iniziando con una nuova battaglia o continuandone una esistente da qualsiasi punto di salvataggio, capitolo o atto sbloccato.

Le partite pubbliche o private ti consentono di giocare con gli amici su Xbox LIVE. Se selezioni Xbox LIVE pubblica, la partecipazione è aperta a tutti, senza bisogno di inviti. Se invece selezioni Xbox LIVE privata, possono partecipare solo i tuoi amici, che devono ricevere un invito. Entrambe le opzioni richiedono un account Xbox LIVE Gold e una connessione Internet ad alta velocità.

System Link ti permette di giocare con un amico su una rete locale (LAN, Local Area Network).

PARTECIPA ALLA BATTAGLIA CO-OP

Partecipa a una battaglia per giocare in modalità co-op. Puoi scegliere se partecipare a una battaglia pubblica o giocare in modalità Schermo condiviso.

NOTA: I GIOCATORI POSSONO UNIRSI A UNA BATTAGLIA O USCIRNE IN QUALSIASI MOMENTO, A CONDIZIONE CHE L'HOST RIMANGA.

BATTAGLIA A SCHERMO CONDIVISO

Gioca con un amico sulla stessa console Xbox 360 in modalità Schermo condiviso.

NOTA: NELLE BATTAGLIE IN MODALITÀ SIA CO-OP CHE SCHERMO CONDIVISO, OGNI GIOCATORE PUÒ IMPOSTARE IL PROPRIO LIVELLO DI DIFFICOLTÀ.

MULTIPLAYER

Quando selezioni Multiplayer dal menu principale, entri nella Sala d'attesa gruppo multiplayer. Inizia a creare un gruppo scegliendo un tipo di partita dalle seguenti opzioni:

XBOX LIVE (PUBBLICA O PRIVATA)

Combatti a fianco o contro altri giocatori su Xbox LIVE. Le partite Xbox LIVE pubbliche sono classificate e consentono il matchmaking, mentre quelle private ti offrono maggiori opzioni di personalizzazione e permettono ai tuoi amici di partecipare immediatamente. Entrambe le opzioni richiedono un account Xbox LIVE Gold e una connessione Internet ad alta velocità.

SYSTEM LINK (PRIVATA)

Affronta altri giocatori su una rete locale (LAN, Local Area Network).

LOCALE (PRIVATA)

Sfida un altro giocatore sulla stessa console Xbox 360 in modalità Schermo condiviso.

NOTA: PER INFORMAZIONI DETTAGLIATE SU COME INIZIARE PARTITE PUBBLICHE E PRIVATE, VEDI LE PAGINE 26-27.




PARTITE PUBBLICHE





Le partite pubbliche sono classificate e presentano dei limiti di personalizzazione, in modo da uniformare i risultati della classifica generale. Inoltre, il matchmaking serve per creare gruppi formati da giocatori che possiedono lo stesso livello di abilità. Per iniziare una partita sono necessari dieci giocatori. La modalità Orda ne richiede invece cinque e nessuno può unirsi al gioco dopo l'avvio del matchmaking.

Come iniziare una partita pubblica


In Tipo di partita, all'interno di Sala d'attesa gruppo multiplayer, seleziona Xbox LIVE pubblica e stabilisci l'elenco partite. Questa scelta determina i tipi di partita (vedi pagina 28) disponibili per i giocatori nella sala d'attesa del pregioco.

I giocatori presenti nel tuo elenco di amici possono unirsi al gruppo e tutti i membri del gruppo possono invitare altri giocatori. Una volta creato il gruppo e stabilito l'elenco partite, il leader preme  per avviare il matchmaking. Dopo l'inizio del processo di matchmaking, nessun altro giocatore può unirsi al gruppo.

Se necessario, è possibile che durante il matchmaking vengano aggiunti compagni di squadra per completare un gruppo di cinque, che viene quindi abbinato agli avversari più adatti. Ad esempio, un gruppo di due giocatori viene unito a un altro gruppo che ne include tre. L'unica eccezione consentita è la modalità Compagno, in cui ogni squadra deve essere formata solo da due persone.

Al termine del matchmaking, i giocatori entrano nella sala d'attesa del pregioco, dove tutti possono votare per scegliere tipo di partita e mappe. I giocatori scorrono i personaggi disponibili con  o , tranne che in modalità Compagno, e scelgono un'arma predefinita utilizzando  o . Nelle partite pubbliche il tempo disponibile per effettuare queste scelte è limitato. Dopo aver selezionato tutte le opzioni, la partita ha inizio.

Al termine di ogni partita i giocatori tornano nella Sala d'attesa gruppo multiplayer.

 **NOTA: LA CLASSIFICA GENERALE È DISPONIBILE
NEL TUO DIARIO DI GUERRA O ALL'INDIRIZZO
WWW.GEARSOFWAR.COM.**


PARTITE PRIVATE







Le partite private non sono classificate, ma offrono maggiori opportunità di personalizzazione. Richiedono un minimo di due giocatori e possono includere bot. I giocatori possono entrare o uscire da una partita in qualsiasi momento.

Come iniziare una partita privata

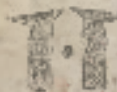
In Tipo di partita, all'interno di Sala d'attesa gruppo multiplayer, seleziona Xbox LIVE privata, System Link o Locale.

Contrariamente alle partite pubbliche, il leader di una partita privata può selezionare il tipo di partita e personalizzare le opzioni di gioco. Le opzioni disponibili variano in base al tipo di partita, ma possono includere Totale turni, Durata turno, Numero di bot, Scambio armi o altre. Il leader può inoltre decidere se scegliere personalmente la mappa o mettere la scelta ai voti.

Dopo aver impostato il tipo di partita e le opzioni corrispondenti, il leader preme  per entrare nella sala d'attesa del pregioco. Poiché le partite private non prevedono il matchmaking, i giocatori possono entrare in qualsiasi momento, sia nella sala d'attesa che durante il gioco, ed è possibile utilizzare bot in sostituzione dei giocatori.

Nella sala d'attesa del pregioco i giocatori possono cambiare le squadre premendo . La mappa viene scelta dal leader o mediante votazione, in base a quanto stabilito dal leader stesso. I giocatori scorrono i personaggi disponibili con  o , tranne che in modalità Compagno, e scelgono un'arma predefinita utilizzando  o . Il leader stabilisce il tempo che i giocatori hanno a disposizione per selezionare queste opzioni premendo  per passare all'opzione successiva e per dare inizio al gioco.

Al termine di ogni partita i giocatori tornano nella Sala d'attesa gruppo multiplayer.


GENERALE

TIPI DI PARTITE MULTIPLAYER

ZONA DI GUERRA

Una squadra COG contro una squadra di locuste. L'obiettivo è semplice: eliminare tutti i membri del team avversario prima che questi eliminino te. Poiché in questa modalità non è possibile rinascere, se vieni ucciso per poter rientrare in gioco devi aspettare il turno successivo.

GUARDIANO

In questa modalità, in ogni squadra si sceglie un giocatore che svolga il ruolo di leader. L'obiettivo del leader è rimanere vivo più a lungo possibile perché, se viene ucciso, la squadra perde la possibilità di rigenerarsi, quindi il leader deve essere protetto a ogni costo!

COMPAGNO

Un massimo di 5 squadre da due giocatori si affrontano fino a quando uno dei team raggiunge una determinata quantità di punti. L'unico modo per uccidere un membro della squadra avversaria è a distanza ravvicinata o con un colpo singolo. Poiché i punti vengono assegnati per le uccisioni e dopo aver vinto un turno, non è necessario vincere ogni turno per aggiudicarsi la partita. In caso di pareggio, la vittoria si decide giocando un altro turno. Tu e il tuo compagno impersonate due versioni dello stesso personaggio, quindi qualsiasi altro personaggio è un avversario!

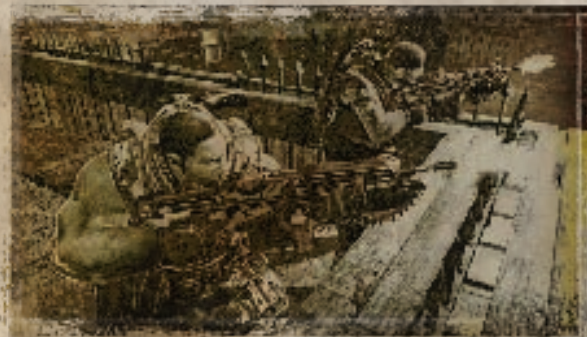


CAPITOLAZIONE

In questo sorprendente "ruba bandiera", i giocatori devono atterrare un arenato, usarlo come scudo e portarlo all'interno di un anello situato nella mappa. Quando un giocatore consegna la "bandiera" all'anello, la sua squadra deve tenerla prigioniera per un determinato periodo di tempo in modo da vincere il turno. Se la "bandiera" riesce a scappare prima di essere condotta nell'anello, il team deve ricatturarla. Attenzione: il personaggio arenato è armato e pericoloso, quindi la sua cattura può trasformarsi in una sfida letale.

ESECUZIONE

È un tipo di gioco simile a Zona di guerra, ma invece di morire dopo essere stato abbattuto e dissanguato, il giocatore viene rianimato automaticamente. L'unico modo per uccidere un membro della squadra avversaria è eliminarlo con un colpo a distanza ravvicinata o con un colpo singolo.



44 = MUNIZIONI

Il clima può essere letale come le locuste...
a volte anche peggio.

ANNESSIONE

Per vincere, i giocatori devono assumere il controllo di determinati punti di cattura (o anelli) e mantenerlo abbastanza a lungo per guadagnare un numero di punti superiore a quello dell'altra squadra. Su ogni mappa sono presenti numerosi punti di cattura, le cui aree sono disponibili una alla volta. Se un'area viene conquistata dal nemico, devi entrarci, impossessartene e difenderla per mantenerne il controllo. I giocatori che vengono uccisi mentre sono impegnati nella difesa di un punto di cattura non possono rinascere.

Dopo aver conquistato tutti i punti di un'area, ne viene visualizzata una nuova. La prima squadra a raggiungere il punteggio stabilito vince il turno. Nelle partite private, questi punteggi sono regolabili a piacimento.

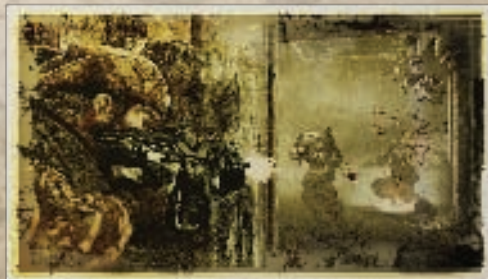
RE DELLA COLLINA

I giocatori devono assumere il controllo di determinati punti di cattura (o anelli) presenti sulla mappa e mantenerlo abbastanza a lungo per guadagnare il numero di punti necessario per vincere. Per continuare a guadagnare punti dopo una cattura, è necessario che almeno un giocatore rimanga nell'area per difenderla. I giocatori che vengono uccisi mentre sono impegnati nella difesa di un punto di cattura non possono rinascere.

Sono in vigore le regole della modalità Esecuzione, perciò l'unico modo per uccidere un membro della squadra avversaria è a distanza ravvicinata o con un colpo singolo. Diversamente dalla modalità Annessione, in Re della collina è previsto un solo punto per turno.



NOTA: PER RIANIMARE UN COMPAGNO DI SQUADRA A TERRA, AVVICINATI E PREMI X.



ORDA

Orda è una nuova modalità di combattimento in stile arcade, esclusiva di GEARS OF WAR 2. Un massimo di cinque giocatori possono unirsi per combattere contro diverse ondate, sempre più agguerrite, di locuste.

All'inizio di ogni ondata, i nemici sorgeranno da vari punti della mappa. L'obiettivo della tua squadra è liberare la mappa da tutti i nemici per poter passare all'ondata successiva. Quando l'ultimo nemico viene ucciso, i giocatori caduti rinascano e possono combattere nuovamente contro l'altra ondata.

Ogni ondata è più agguerrita della precedente ed è quindi essenziale che i giocatori collaborino e preparino strategie efficaci per evitare di essere sopraffatti. Al termine di ogni ondata, i giocatori mantengono la propria posizione, quindi prendi nota della tua e di quella dei tuoi compagni prima che i nemici diano inizio all'assalto successivo.

All'inizio di ogni ondata, le munizioni di determinate armi si aggiornano, come anche i relativi contenitori presenti nella mappa. Ma fai attenzione: una volta che l'attacco nemico è iniziato, è facile rimanere separati dai propri compagni di squadra.

Se tutti i giocatori vengono uccisi durante la stessa ondata, la partita si conclude.

MODALITÀ TELECAMERA E FOTO

Dopo essere stato ucciso in una partita multiplayer, puoi assistere alla battaglia in vari modi.

Per scorrere le varie visuali della battaglia, premi **LT** e **RT**. Queste visuali mostrano lo svolgimento della battaglia da posizioni fisse nella mappa.

Per scorrere le visuali dei giocatori, premi **LB** e **RB**. Queste visuali danno un'inquadratura in terza persona di ogni compagno di squadra ancora vivo. Non puoi invece vedere le immagini delle visuali dei nemici.

Per attivare la telecamera nascosta, premi **X**. Con questa telecamera puoi spostarti liberamente nella mappa muovendo **L** e **R**.

Per attivare e disattivare i nomi, premi **A**.

Per scattare una foto mentre assisti, premi **B**. Nel tuo Diario di guerra puoi visualizzare le foto scattate, che riceveranno un punteggio a seconda del numero di nemici, di esplosioni e così via.



INFORMAZIONI SU XBOX 360

XBOX LIVE

Xbox LIVE® porta il divertimento direttamente nel salotto di casa. Chiunque può trovare il suo gioco ideale grazie alla versione di prova gratuita di centinaia di giochi disponibili nel catalogo più grande del mondo. Le estensioni di gioco scaricabili, come mappe, canzoni, armi e livelli, aggiungono ulteriore divertimento a ogni gioco. Non dimenticare di collegarti e giocare con gli amici quando è possibile. Con Xbox LIVE, il divertimento non finisce mai.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

= BARCA

EPIC GAMES

Direttore ideazione
Cliff Bleszinski
Produttore senior
Rob Fergusson
Responsabile programmazione
Ray Davis
Responsabile ideazione livelli
Dave Nash
Direttore artistico
Chris Perna
Responsabile ideazione gioco
Lee Perry
Grafica
Chris Bartlett, Sr. Artist
Mike Buck, Sr. Artist
Shane Caudle,
Direttore artistico tecnico
Scott Dossett, Sr. Animator
Peter Ellis, Sr. Artist
Jeremy Ernst, Animator
Bill Green, Artist
Matt Hancy, FX Artist
James Hawkins,
Sr. Concept Artist
Pete Hayes, Sr. Artist
Aaron Herzog, Sr. Animator
Jay Hosfelt, Lead Animator
Wyeth Johnson, Sr. FX Artist
Kevin Johnstone, Sr. Artist
Kevin Lanning,
Sr. Character Artist
Grega Mitchell,
Sr. Cinematics Director
Mark Morgan, Sr. Artist
Maury Mountain, Artist
Shane Pierce,
Sr. Concept Artist
Aaron Smith, Sr. Artist
Mike Spano, Sr. Artist
Kendall Tucker, Sr. Artist
Jordan Walker, Texture Artist
Chris Wells, Sr. Character Artist
Alex Whitney, Sr. Animator
Audio
Mike Larson, Audio Director
Ideazione livelli
Andrew Bains,
Sr. Level Designer
Adam Bellefeuille,
Sr. Level Designer
Jim Brown, Sr. Level Designer
Ryan Brucks, Level Designer
Phil Cole, Sr. Level Designer
Grayson Edge,
Sr. Level Designer
Dave Ewing,
Lead MP Level Designer
Stuart Fitzsimmons,
Level Designer
Bastiaan Frank,
Sr. Level Designer
Josh Jay, Level Designer
Warren Marshall,
Sr. Level Designer
Demond Rogers,
Sr. Level Designer
David Spalinski,
Level Designer
Ken Spencer,
Sr. Level Designer
Alan Willard,
Sr. Level Designer
Produzione
Tanya Jessen,
Sr. Associate Producer
Chris Mielke,
Art Production Manager
Programmazione
Josh Adams,
Sr. Engine Programmer

Nick Atamas,
Engine Programmer
Derek Cornish,
Sr. Engine Programmer
Laurent Delayen,
Sr. Gameplay Programmer
Jeff Farris,
Sr. Gameplay Programmer
Mike Fricker,
Sr. Engine Programmer
James Golding,
Sr. Gameplay Programmer
Joe Graf, Technical Director,
Unreal® Engine 3
Wesley Hunt,
Sr. Engine Programmer
Josh Markiewicz,
Sr. Gameplay Programmer
Rob McLaughlin,
Sr. Gameplay Programmer
Keith Newton,
Engine Programmer
Matt Oelfke,
Gameplay Programmer
Ron Prestenback,
Gameplay Programmer
Andrew Scheidecker,
Sr. Engine Programmer
Dan Schoenblum,
Sr. Engine Programmer
John Scott,
Sr. Engine Programmer
Scott Sherman,
Sr. Engine Programmer
Niklas Smedberg,
Sr. Engine Programmer
Lina Song,
Sr. Engine Programmer
Stephen Superville,
Sr. Gameplay Programmer
Tim Sweeney,
Technical Director
Martin Sweltzer,
Sr. Gameplay Programmer
Matt Tonks,
Gameplay Programmer
Daniel Vogel,
Lead Engine Programmer
Joe Wilcox,
Sr. Engine Programmer
Daniel Wright,
Engine Programmer
Sam Zamani,
Sr. Engine Programmer
Controllo della qualità
Jess Ammerman, Game Tester
Prince Arrington,
Sr. Game Test Manager
Scott Bigwood,
Game Test Supervisor
Karlo Cedeno, Game Tester
Roger Collum, Lead Tester
Ben Chaney, Lead Tester
Alex Conner, Game Tester
Joshua Fairhurst, Game Tester
Jerry Gilland, Game Tester
Drew Griffin, Game Tester
Steven Haines, Game Tester
Justin Hair, Game Tester
Brett Holcomb, Engine Tester
Aaron Jones, Engine Tester
Josh Keller, Game Tester
Chris Lavallette, Game Tester
John Liberto, Game Tester
John Mauney, Game Tester
Matthew Montague,
Game Tester
Jon Taylor, Lead Tester
Craig Ushry, Game Tester
Amministrazione sistema
Woody Ent,
Systems Technician
Warren Schultz, Sr. IT Manager

Shane Smith, Sr. IT Manager
Responsabili amministrativi
Dr. Michael Capps, President
Mark Rein, VP Marketing
Jay Wilbur, VP Biz Dev
Jay Andrews, General Counsel
Sarah Asby, Office Assistant
Joe Babcock, Controller
Dana Cowley, PR Manager
Sheri Christie, IP and
Contracts Administrator
Anne Dube, Office Manager
Kimberly Lucas, HR Director
Richard Nalezynski, UDN
Support Manager
Beth Rosenberg, Executive
Assistant
Ringraziamenti speciali
Melissa Batten: i nostri
pensieri e le nostre preghiere
accompagnano lei e la sua
famiglia, David Burke,
Nick Cooper, Paul Jones, Paul
Mader, Amit Mahajan, Jeff
Morris, Steve Polge e
Sidney Rauchberger.
Uno speciale ringraziamento a
tutti i nostri amici e familiari per
la pazienza, la comprensione
e l'amore dimostrati, necessari
per portare a termine Gears
of War 2.
EPIC SHANGHAI
Direttore artistico
Zhang Lei
Grafica
Tang Jing Jing
Hu Jin Wei
Liu Yun
Deng Yi Le
Zhao Lu
Ming Ya Jun
Zhang Jin
Liao Zhi Gao
Wang Teng Teng
Chen Xiao
Wang Wei Jia
Liu Chen Lin
Responsabili amministrativi
Paul Meegan, CEO
Lu Zhi Gang, Presidente
Ringraziamenti speciali
Liao Jun Hao
PEOPLE CAN FLY
Responsabile di progetto
Piotr Krzywonosiuk
Ideazione livelli multiplayer
aggiuntivi
Adrian Chmielarz
Pawel Dudek
Bartek Kmita
Dariusz Korotkiewicz
Wojciech Madry
Rafa Maka
Michal Nowak
Andrzej Poznanski
Bartek Roch
Kryslan Stefanski
FORNITORI ESTERNI
Attori, doppiaggio
John Di Maggio: *Marcus Fenix*,
Franklin
Carlos Ferro: *Dominic*
Santiago
Fred Tataciore: *Damon Baird*,
Tai Kaliso, *Drone*
e Boomer
Lester Speight: *Augustus Cole*
Nan McNamara: *Anyia*
Michael Gough: *Anthony e*
Benjamin Carmine

Robin Atkin Downs:
Minh Young Kim,
Henny, *Chaps*, *Niles*,
Kantus,
Boomer e Siri
Dee Baker: *RAM*, *Guardia*
Theron, *Drone*, *Siri*
Carolyn Seymour: *Myrrah*
Jamie Alcott: *Victor Hoffman*
Peter Jason: *Dizzy*, *Hanley*
Charles Cliffo: *Presidente*
Prescott, *Adam Fenix*
Nolan North: *Jace Straton*,
Soldato Gamma 3,
Pilota KR-3
Leigh Allyn Baker: *Pilota KR-2*,
Medico COG 1,
Pilota Centauro 1
Wally Wingert: *Soldato*
Omega 1, *Soldato Charlie 6*,
Medico COG 2
Chris Cox: *Soldato Beta 4*,
Pilota centauro 2
Pilota KR-1
Courtney Ford: *Maria*
Attori, Motion Capture
Kit Fitzsimons
Matt McGrath
Rachel Pedersen
Katie Shurtump
Ryan Stevens
Gabe Wood
Montaggio filmati
Nina Fricker
Musica
Musica composta da
Steve Jablonsky
Arrangiatori orchestra
Penka Kouneva
Danaail Getz
Copista
Junko Tamura
Preparazione musicale
Bonnie Lavine
Robert Puff
Arrangiamenti aggiuntivi
Pieter Schlosser
Remote Control Productions
Missaggio Jeff Biggers
Assistenza Katia Lewin
Skywalker Sound
Registrazione colonna
sonora
Leslie Ann Jones
Registrazione colonna
sonora di supporto
Dann Thompson
Judy Kirschner
Robert Gatley
Operatore Pro Tools
Andre Zweers
Colonna sonora eseguita
dalla Skywalker Symphony
Orchestra
Tim Davies
Responsabile orchestra
Janet Ketchum
Primo violino
Gay Stern
Cori eseguiti dallo Skywalker
Chorus
Direttore
Ian Robertson
Responsabile coro
Deborah Benedict
Soprano solista
Mitzie Kay
Assistenti composizione
Pieter Schlosser
Doug Clow
Musiche aggiuntive
Kevin Riepl

Sound Design
Joey Kuras
Jamey Scott
Soundelux Design Music
Group
Missaggi audio filmati
in pre-rendering
Technicolor Interactive
Services
Cleanup animazione MoCap
Animazione volti filmati
Technicolor Creative Services
Registrazione doppiaggio
ed editing
Direttore doppiaggio
Chris Borders

MICROSOFT GAME STUDIOS
PRODUZIONE
Produttore esecutivo
Laura Fryer
Produttori
Deanna Hearn
Mike Forgey
Erika Carlson
SVILUPPO
Direttore sviluppo
Relja Markovic
Engineering sviluppo
software
Greg Snook
Mark Mihelich
Brandon Burlison
GRAFICA
Direttore artistico
Tim Dean
Direttore produzione supporti
Curtis Neal
Grafica
Mike Kihara (FILTER)
IDEAZIONE GIOCO
Direttore responsabile
ideazione
Chris Esaki
Direttori ideazione
Christopher Blohm
Greg Murphy
William Hodge
AUDIO
Direttore audio
Caesar Filori
Kyle Jacobsen (Volt)
Nico LeBrun (Excell)
Raymond Estrada (Volt)
Tyler Wolfe (Excell)
William Hains (Volt)
Scott Shields (Volt)
Brandon McCurry (Volt)
Curtis Marmolejo (Excell)
Jack Moore (Volt)
James Brown (Excell)
Michael Bottemiller (Volt)
Brandt Massman (Volt)
Craig Prothman (Volt)
Jacob Weatherspoon (Excell)
John Thomas (Volt)
Michael Durkin (Volt)
Antonio Mora (Excell)
Eric Town (Excell)
Jeffrey Ankrum (Excell)
Jeffrey Brown (Excell)
Primo Putnam (Volt)
Tom Daniels (Volt)
Ross Little (Excell)
David Foster (Volt)
Lewis Liaw (Excell)
Sarah Bowman (Volt)
Jesse del Rosario (Excell)
Ray Chow (Volt)
Chris Chappell (Excell)

TESTING
Responsabili testing
Fred Norton
Daland Davis
Natahri Felton
Responsabili engineering
sviluppo software nel testing
Responsabile testing
progetto
Chris Hind
Responsabile testing
giocatore singolo
Chris Henry
Responsabile testing
multiplayer
Diana Antczak
Responsabile engineering
sviluppo software
J McBride
Engineering testing software
Scott Sedlickas
Sajid Merchant
Nathan Clemens
Mike Yurka
Dan Bell
Tiffany Walsh
Scott Lindberg
Caitie McCaffrey
Rahsaan Shareef
Brad Catlin
Ferdinand Schober
Allyn Iwane (Excell Data Services)
Anthony Ervin (Volt)
John Hules (Excell)
Lou Huderski (Volt)
Brian Fetty (Excell)
Matthew Skirvin (Volt)
Engineering sviluppo
software
Brant Schweigert
Matthew Call
Dan Price
Tim Woodbury (Excell)
Assistenti testing multiplayer
Responsabili team assistenti
Craig Marshall
Mark McAllister
Joe Dierge
TJ Duez
Assistenti tester
David Hoar (Excell)
Daniel Monroe (Volt)
Justin Ireland (Excell)
Kyle Jacobsen (Volt)
Nico LeBrun (Excell)
Raymond Estrada (Volt)
Tyler Wolfe (Excell)
William Hains (Volt)
Scott Shields (Volt)
Brandon McCurry (Volt)
Curtis Marmolejo (Excell)
Jack Moore (Volt)
James Brown (Excell)
Michael Bottemiller (Volt)
Brandt Massman (Volt)
Craig Prothman (Volt)
Jacob Weatherspoon (Excell)
John Thomas (Volt)
Michael Durkin (Volt)
Antonio Mora (Excell)
Eric Town (Excell)
Jeffrey Ankrum (Excell)
Jeffrey Brown (Excell)
Primo Putnam (Volt)
Tom Daniels (Volt)
Ross Little (Excell)
David Foster (Volt)
Lewis Liaw (Excell)
Sarah Bowman (Volt)
Jesse del Rosario (Excell)
Ray Chow (Volt)
Chris Chappell (Excell)

Chris Mathews (Excell)
Matthew Nomura (Excell)
Nick Raines (Excell)
Shohn McCarter (Excell)
Shaun Martin (Volt)
Andrew Warthen (Volt)
Ja'min Wilmey (Excell)
Jeremy Silvis (Excell)
Dylan Power (Addit)
Peter Tran (Volt)
SVILUPPO AZIENDALE
Direttori amministrativi
Kevin Geisner
Brandon Morris
Ed Kalletta
Responsabile finanziario
David Hampton
MARKETING
Responsabile prodotto
gruppo globale
Dan Amdur
Responsabile prodotto
globale
Guy Welch
PUBBLICHE RELAZIONI
Responsabile pubbliche
relazioni globali
Rob Semsey
Ufficio legale
Don McGowan
Alan Bruggeman
LOCALIZZAZIONE
Responsabile programma
internazionale
Lief Thompson
RETE COMMUNITY MGS
Responsabile locale
Misty Thomas
Responsabili sviluppo
Sam Conn
Sviluppatori
Brick Baldwin
Kelly Stump
Bob Kruger (Excell)
Chris Barney (Siemens
Business Services Inc)
Michael Reinhardt (VMC
Consulting Corporation)
Laura Ryder (VMC Consulting
Corporation)
Pavan Kurimilla (Insight Global)
Testing
Arit Yagyal (Volt)
James O'Rourke
(Insight Global)
Autore/produttore video
Scott Kearney (The Lux Group)
Responsabile contenuti sito
Web community
Kelly Bell
GAMESET
Responsabili programma
Michelle Cohen
Kyle Emtman
Tecnico database
Ken Adamson
Rete
Robert Cornwall
Tavi Siuchi
Supporto
Jeremy Hall
Peter Zorer (Hewlett-Packard)
Engineering
Tom Putnam
Scott Thomas
Gregory Shay (Hewlett-Packard)
Infrastruttura
Naim Walker
Dustin Sewell (Hewlett-Packard)

Justin Spiegelberg
(Hewlett-Packard)
SERVER XNA LIVE
Direttore responsabile
programma
Dave Tempelin
Responsabili programma
Steve Dolan
Benjamin Steenbock
Stephen Yung
Direttore sviluppo
Brian Spanton
Responsabili sviluppo
Raymond Arifanto
Hiroy Kobayashi
Sviluppatori
Daniel Berke
Ted Howard
Joel Wiljanen
Direttore testing
Anibal Sousa
Responsabile testing
Randy Santossio
Tester
Isaías Formacio-Serna
Scott Grant
Malia Guarerro
Dustin Rector
Will Sheehan
Responsabile
documentazione
Michael Stahl
Documentazione
Andrew Graff (NW Connection
Services)
Assistenza clienti
Ron Mercer
Ringraziamenti speciali
Shane Kim, Mike Delman, Phil
Spencer, Bonnie Ross Ziegler,
Ken Lobb, Kevin Browne,
Kudo Tsunoda, Matt Barlow,
Charlotte Stuyvenberg, Greg
B. Jones, David Shaw, Ben
Cammarano, Ryan Wilkerson,
Justin Korthof, Josh Atkins,
Rich Wickham, Steve Schreck,
Yasmine Nelson, Matt Whiting,
Keith Cirillo, Guy Whitmore,
Dana Fos, Matt Gradwohl,
James Coliz, JoAnne Williams,
Jason Graf, Jason Reiner,
Michael Cahill, Craig Davison,
Steve Beinmer, Don Cornelius,
Eric Baca, Mike Stout, Jon
Rooke, Jaime Lunden Letegui,
Peter Suzdalev, Cees Lenghers,
Hans Reinarz, Hugo Velasco
Blanco, Niklas Lindren, Thomas
Grasslrober, Andrea Giolito,
Tobias Egartner, Violeta
Xanthouli, Merthan Kaleli,
Aman Sanghar, John Press,
Andrew Jenkins, Tom Hunt,
Felicia Lim, Alan Chow, Cary
Chen, Anna Chow, Kay Kim,
Sanjoy John, Eli Friedman,
Taylor Smith, Tracy Sullivan,
Justin Kirby, Aaron Elliott, Jamie
Davies, Henry Liu, AKQA, T.A.G
at McCann, Digital Domain,
BLT, Mark Van Lommel, Natalie
Edwards, Cliff Jin, Farm
Saechou, Christina Elaine
Woody, Craig A. Carlson, Cindy
Tompkins, Jill Eppenberger,
Christine Zhang, Jeff Sanborn,
Martin Duggan, Pheng Pheng
Chew, Jeff Baran e i team di
localizzazione a Dublino e
in Giappone, Corea, Cina e
Taiwan.